

# "Verteidigung" [Schluss]

Autor(en): **Dach, H. von**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Soldat : Monatszeitschrift für Armee und Kader mit FHD-Zeitung**

Band (Jahr): **28 (1952-1953)**

Heft 14

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-706624>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# „Verteidigung“

## Gesichtspunkte für die Waffenverwendung:

Flankierend eingesetzte Waffen muß du so im Innern des Stützpunktes einbauen, daß sie frontal durch die ganze Stützpunktorganisation geschützt sind.

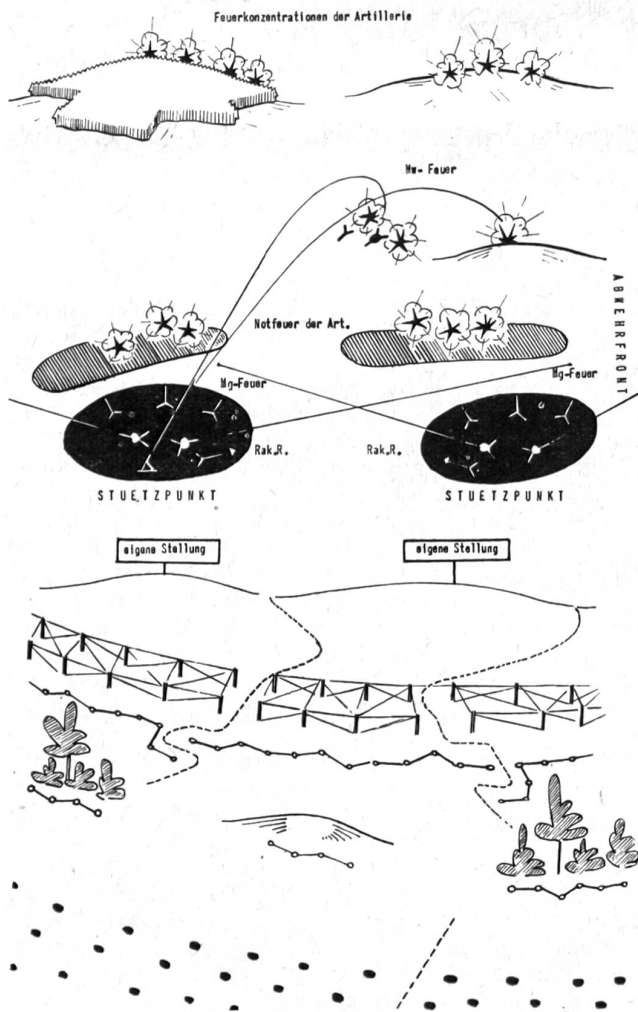
**Mg:** In der Verteidigung haben Mg hauptsächlich folgende Aufgaben:

- Bekämpfung naher feindlicher Unterstützungswaffen;
- Abwehr feindlicher Infanterie;
- Unterstützung von Gegenstößen und Gegenangriffen. Frontales Feuer hat den Vorteil, daß der Gegner länger in der Garbe bleibt und somit auf beschränktem Raum eine größere Feuerdichte erzielt wird. In flankierendem Einsatz kann dem einzelnen Mg ein größerer Abschnitt zugewiesen werden. Es muß aber angestrebt werden, daß das Feuer entlang von Hindernissen liegt, die den Gegner — der kürzern Durchschreitezeit wegen — länger in der Garbe halten.

Das Feuer der Mg ist zurückzuhalten bis zu einem massiven Vorstoß oder bis zum Sturm. Mit Dauerfeuer kann das Mg leicht einen Sturm aus nächster Nähe abwehren.

**Mw:** In der Verteidigung haben die Mw vornehmlich folgende Aufgaben:

- Feuer gegen feindliche Bereitstellungen;
- Feuer gegen feindliche Unterstützungswaffen;
- Feuer in schußtote Räume vor der Stellung;



— Feuer gegen Feind, der im Laufe des Vorgehens durch die automatischen Waffen an den Boden genagelt und dort festgehalten wird.

**Lmg:** Deine Lmg tragen in der Verteidigung das Hauptgewicht der Nahabwehr. Sie werden meist frontal eingesetzt. Du darfst sie aber nicht starr für eine Aufgabe festlegen. Ihre Beweglichkeit erlaubt, sie je nach Lage zu verschieben.

**Zfk:** Mit ihnen schießest du feindliche Aufklärungsorgane, Beobachter und Führer ab. Sie erlauben eine Bekämpfung schlecht sichtbarer Ziele bis zu einer Entfernung von 500 m.

**Kar:** Die Karabiner sichern im allgemeinen die Kollektivwaffen in Front und Flanke. Sie werden nur eingesetzt, wenn der Gegner in unmittelbare Nähe des Stützpunktes gelangt.

**Rak.Rohre:** Die Rak.Rohre müssen die zwischen den einzelnen Stützpunkten durchbrechenden oder diese frontal angreifenden Pz bekämpfen. Sie werden je nach Lage innerhalb des Stützpunktes verschoben. Geländeform und notfalls künstliche Hindernisse sollen die Panzer im Feuerbereich der Rak.Rohre zum Anhalten oder doch wenigstens Verringern der Geschwindigkeit zwingen. Für den Einsatz der Rak.Rohre muß du dir noch speziell folgendes merken:

- Vorsicht, daß bei Fehlschüssen — insbesondere bei flankierendem Einsatz — die eigenen Leute im Nachbarstützpunkt nicht gefährdet werden.
- Das Feuer mehrerer Rak.Rohre auf ein Ziel zusammenfassen.

**Minen:** Deine Panzerminen dienen zum Schließen von Lücken im natürlichen Panzerhindernis. Personenminen verwendest du, um die Infanteriehindernisse zu verstärken oder kleinere schußtote Räume unmittelbar vor der Stellung zu verseuchen.

Feuerkonzentrationen der Artillerie gegen Bereitstellungsräume, und Basis der feindlichen Unterstützungswaffen.

Mw wirken in schußtote Räume vor der Stellung und gegen feindliche Unterstützungswaffen.

Das vorbereitete Notfeuer der Artillerie liegt knapp vor den eigenen Stellungen.

Mg bestreichen flankierend das Vorgelände des nächsten Stützpunktes und das Zwischengelände.

Die Lmg tragen die Hauptlast der Nahverteidigung.

Die Raketen-Rohre bekämpfen die zwischen den Stützpunkten durchbrechenden oder diese frontal angreifenden Panzer.

In deinen Hindernissen (Drahtverhauen, Personen- und Panzerminensperren) muß du Gassen lassen für eigene Patrouillen und Stoßtrupps.

Infanteriehindernisse müssen so weit von der eigenen Stellung entfernt sein, daß der davor liegende Gegner keine HG in dieselbe werfen kann.

Die Infanteriehindernisse (Draht) verstärkst du mit Personenminen (Tret- und Pfahlminen), die die feindlichen Pioniere am Durchschneiden derselben hindern.

Schußtote Räume unmittelbar vor der Stellung verseuchst du mit Personenminen.

Einzelne Baum- und Buschgruppen, die den feindlichen Patrouillen das Infiltrieren erleichtern, verseuchst du mit Personenminen. Lücken im natürlichen Panzerhindernis schließt du mit Panzerminen.

### III.

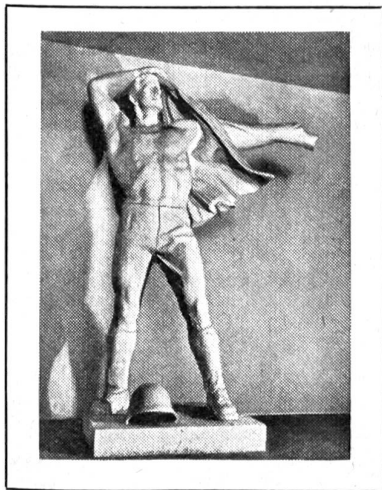
#### Gesichtspunkte für das Verhalten in der Stellung:

- Verfolge aufmerksam alle Vorgänge beim Feind. Dadurch hast du sehr wohl die Möglichkeit, seine Absichten zu erraten (Stellungsbau, Angriffsvorbereitung usw.).
- Deine Leute haben die Tendenz, bei allen passenden und unpassenden Gelegenheiten zu schießen. Dies erleichtert dem Gegner das Aufdecken deiner Verteidigungsorganisation, erteile deshalb allen automatischen Waffen Feuerverbot. Diese dürfen nur in ausgesprochenen Krisenlagen das Feuer selbständig eröffnen. (Prinzip der Zurückhaltung des Feuers der automatischen Waffen und Aufsparen derselben für wirklich entscheidende Momente.)  
Patrouillen und kleinere Aufklärungsvorstöße des Gegners, die ja vor allem der Feststellung des Standortes deiner automatischen Waffen dienen, werden mit Karabiner, Mp und Hg abgewehrt.
- Wenn der Gegner in der Nacht scheinbar unmotiviert sporadisch mit Artillerie oder Mg schießt, mußt du vermehrt aufpassen. Möglicherweise versuchen seine Patrouillen zu infiltrieren oder arbeiten die Pioniere an der Beseitigung deiner Minen oder Hindernisse, und er versucht nur, mit diesem Feuer Geräusche zu überdecken oder deine Aufmerksamkeit abzulenken.
- Du mußt um eigene Patrouillen im Vorgelände wissen und ihren Rückweg und die mutmaßliche Rückkehrzeit kennen.
- Der Gegner kann jederzeit angreifen, aber es gibt doch eine bevorzugte Zeit: das Morgengrauen. Alles döst, und die Aufmerksamkeit der Posten droht zu erlahmen. Jetzt ist es an der Zeit, daß du als Chef deine Posten inspizierst und durch deine Anwesenheit zu erhöhter Aufmerksamkeit zwingst.
- Bei plötzlichem Witterungsumschlag (Nebel, Schneefall, Platzregen) erhöhe deine Aufmerksamkeit. Der Gegner könnte versuchen, die günstige Gelegenheit zu einem Handstreich auszunützen.

### IV.

#### Gesichtspunkte für das Halten einer Stellung:

- Du bist auf dem Gefechtsfeld nicht allein. Die andern Waffen helfen dir und legen einen schützenden Stahlmantel vor dich.
- Das Notfeuer der schweren Waffen soll knapp vor deinen Stellungen liegen.



## 10 Jahre Schweizerischer Wehrbund

(F.) Unter den schweizerischen Wehrverbänden kommt dem eidgenössischen Wehrbund als Wehrmänner-Vereinigung eine besonders auf sozialem Gebiet hervorragende Rolle zu, gehört er doch zu jenen Organisationen, die sich immer wieder einsetzen für die soziale Besserstellung der Dienstpflichtigen und insbesondere für die Betreuung der im Militärdienst verunfallten und erkrankten Kameraden. In seinen Statuten stehen Förderung und Pflege echter Kameradschaft im Militärdienst und

im bürgerlichen Leben an erster Stelle. Er bezweckt aber auch, seinen Mitgliedern mit Rat und Tat bei der Wahrung ihrer Interessen und Rechte beizustehen, und will ebenso die schweizerische Wehrhaftigkeit wahren und fördern.

Der eidgenössische Wehrbund feiert dieses Jahr das zehnjährige Jubiläum seines Bestehens. Die eigentliche Gründung des Wehrbundes erfolgte allerdings vor 13 Jahren in Basel in jenen schweren Tagen nach der Generalmobilmachung 1940,

- Der Gegner wird bei Angriffsbeginn deinen Stützpunkt mit dem massiven Feuer seiner Artillerie und Flieger zudecken und die darin aufgestellten Waffen bis zu Beginn des Sturmes niederzuhalten versuchen. Unter dem Schutze dieses Feuers wird sich die Angriffsinfanterie in die Sturmausgangsstellung vorarbeiten. Diese liegt geländebedingt zwischen 300 und 500 m. In dieser Zone wird sie ihre Nahfeuerunterstützung, bestehend aus Mg, Infanterie-Geschützen und einzelnen Pz, aufbauen. Diese werden mit Aufhören des Art.- und Fliegerfeuers schlagartig dessen bisherige Ziele übernehmen.
- Das Gros deiner Leute geht während des Vorbereitungsfeuers in den Unterständen in Deckung. Deine Beobachter aber müssen in Stellung bleiben. Verschaffe ihnen durch Abgabe von Grabenspiegeln — die du ja selbst leicht herstellen kannst — wenigstens eine beschränkte Möglichkeit, sich zu schützen.
- Mache dich darauf gefaßt, daß nach dem Vorbereitungsfeuer die Drahtverbindungen zerschossen und die Meldeläufer tot sind. Zudem ist dein Einblick in das Kampfgeschehen durch Rauch und Nebel beschränkt.
- Sofort nach Aufhören des Vorbereitungsfeuers mußt du die Kampfstellungen besetzen. Lasse die gegnerische Infanterie so nahe herankommen, daß die Zeit gerade noch sicher ausreicht, um sie zusammenzuschießen, bevor sie auf Hg-Wurfweite heran ist. Dann nimm sie unter das Massenfeuer aller Waffen. Benütze deine Waffen ohne Rücksicht auf Deckung, denn nun geht Wirkung vor Deckung. Den überlebenden Rest des Gegners vernichtest du im Gegenstoß.
- Bei Panzerangriff feuern die Raketenrohre auf die Kampfswagen, während sich die «Panzertöter» bereitmachen, bewegungsunfähig gewordene Wagen mit Nahkampfmitteln anzugreifen und endgültig zu zerstören. Die Infanterie trennt inzwischen die gegnerischen Panzergrenadiere mit Feuer von den Kampfswagen. Merke dir ganz speziell: wer sich den Kampfswagen in ihrem wirksamen Feuerbereich durch Bewegung entziehen will, ist verloren. Panzerdeckungslöcher schützen dich auch gegen 50-Töner vor dem Ueberfahrenwerden.
- Wenn du umgangen oder abgeschnitten bist, mußt du unbedingt weiterkämpfen. Durch dein zähes Ausharren erleichterst du den Gegenstoß oder Gegenangriff der Reserve und trägst so zum Siege bei.

H. von Dach.